



Day of Defeat 6 on 6

Stand: 11.01.06

VERSION

Gespielt wird Day of Defeat in der aktuellen Version mit den neuesten Steamupdates.

SPIELMODUS

Jedes Team wählt eine Map aus dem Mappool.

Jedes Team muss auf jeder der beiden Map einmal Allies und einmal Axes Spielen. Die Rundenzeit beträgt 15 Minuten. Eine Begegnung besteht somit aus 2 Maps mit 4 Runden à 15 Minuten.

TURNIERMODUS

Es wird nach dem Double Elimination Verfahren gespielt.

SEITENWAHL

Jedes Team beginnt auf der selbst gewählten Map als Axis.

MAPS

Es werden Maps aus folgenden Mappool gespielt:

- dod_anzio
- dod_avalanche
- dod_caen
- dod_donner
- dod_flash
- dod_kalt
- dod_sturm
- dod_chemille
- dod_flugplatz
- dod_switch
- dod_saints
- dod_northbound

FINALE

Im Overall-Finale muss das Team aus dem Loserbracket 2 Begegnungen gewinnen um das Turnier zu gewinnen. Dem Team aus dem Winnerbracket reicht eine Begegnung.

EINSTELLUNGEN

Das Modifizieren jeglicher Spielermodels, Sounds, Texturen, Huds oder Sprites ist verboten. A3D ist verboten. Jegliche Veränderungen werden mit der Disqualifikation des gesamten Teams geahndet.

CHEATS UND SCRIPTE

Jegliche Arten von Scripts / Cheats sind verboten. Ausgenommen sind Buyscripts, Adminscripts oder Demorecord/-stopscripts. Der Befehl "stopsound", sowie BenPsycho Aliases und andere Scriptsammlungen mit unerlaubten Scripts sind komplett untersagt. Alle Scripts / Einstellungen müssen sich in der userconfig.cfg befinden. Jeglicher Einsatz von anderen Configdateien per Hand, bind oder Script ist untersagt. Diese Scripte müssen jeder Zeit für den Admin einsehbar sein.

DOPPELBINDINGS

Jegliche "Doppelbinds" sind verboten (Duckjump etc). Darunter fallen nicht die Befehle: say_team - showscore - timeleft - adjust_crosshair - slot10 - radiocommands. Außer mit diesen Befehlen darf nur ein Command pro Taste gebündet sein.

SPIEL- UND MAPBUGS

Das Ausnutzen von HL/DOD Engine Bugs ist untersagt.

SPECTATOR

Spectator dürfen nur von der Turnierleitung bestätigte Leute sein (HLTV, Admins).

AUSWECHSELSPIELER

Auswechselspieler sind nur in begründeten Fällen gestattet und müssen von der Turnierleitung genehmigt werden.

MODIFIKATIONEN DER EINSTELLUNGEN

Werden an den Einstellungen unerlaubte Änderungen vorgenommen, bekommt das Team einen Defaultloss.

SERVERSETTINGS

Alle Spiele werden mit folgenden Serversettings ausgetragen:

Die Serversettings sind von beiden Seiten vor Spielbeginn zu prüfen. Beschwerden nach Spielstart sind nicht mehr relevant.

```
sv_clipmode 0
sv_stepsize 18
sv_stopspeed 100
sv_maxspeed 500
sv_wateraccelerate 10
sv_waterfriction 1
edgefriction 2
mp_falldamage 1
mp_footsteps 1
sv_alltalk 0
map_fog "1"
map_fog_start "1000"
map_fog_end "7000"
map_fog_green "176"
map_fog_red "176"
map_fog_blue "176"
sv_unlag 1
mp_timelimit 15
```

```
traceroffset 100
tracerlength 0.45
tracerrd 1.3
tracerblue 0.1
tracergreen 0.7
traceralpha 0.45
tracerspeed 6250
```

```
mp_allowspectators 1
mp_deathmsg 1
mp_combinemglimits "1"
mp_limitallies30cal "1"
mp_limitalliesbar "2"
mp_limitalliescarbine "3"
mp_limitalliesgarand "3"
mp_limitalliesgreasegun "4"
mp_limitalliespring "1"
mp_limitalliesthompson "4"
mp_limitaxisfg42 "2"
mp_limitaxisfg42s "2"
mp_limitaxisk43 "3"
mp_limitaxiskar "3"
mp_limitaxismg34 "0"
mp_limitaxismg42 "1"
mp_limitaxismp40 "4"
mp_limitaxismp44 "2"
mp_limitaxisscopedkar "1"
mp_limitbritassault "4"
mp_limitbritlight "3"
mp_limitbritmg "2"
mp_limitbritsniper "1"
mp_limitalliesbazooka "2"
mp_limitalliesmortar "-1"
mp_limitaxismortar "-1"
mp_limitaxispschreck "2"
mp_limitbritmortar "-1"
mp_limitbritpiat "2"
```

```
mp_fadetoblack 1
mp_forcechasecam 2
mp_clan_scoring 1
```

mp_clan_timer 10
mp_clan_match 1
mp_clan_match_warmup 1
mp_clan_readyrestart 1
mp_clan_respawntime 5
pausable 1

KARTENSPEZIFISCHE SERVERSETTINGS:

dod_anzio:
mp_clan_scoring_values_allies "21121"
mp_clan_scoring_values_axis "21121"
mp_clan_scoring_bonus_allies "50"
mp_clan_scoring_bonus_axis "50"
mp_clan_scoring_delay "30"

dod_avalanche:
mp_clan_scoring_values_allies "22211"
mp_clan_scoring_values_axis "22211"
mp_clan_scoring_bonus_allies "40"
mp_clan_scoring_bonus_axis "40"
mp_clan_scoring_delay "30"

dod_caen:
mp_clan_scoring_values_allies "211112"
mp_clan_scoring_values_axis "211112"
mp_clan_scoring_bonus_allies "40"
mp_clan_scoring_bonus_axis "40"
mp_clan_scoring_delay "30"

dod_chemille:
mp_clan_scoring_values_allies "2121"
mp_clan_scoring_values_axis "2121"
mp_clan_scoring_bonus_allies "30"
mp_clan_scoring_bonus_axis "30"
mp_clan_scoring_delay "30"

dod_donner:
mp_clan_scoring_values_allies "21122"
mp_clan_scoring_values_axis "21122"
mp_clan_scoring_bonus_allies "40"
mp_clan_scoring_bonus_axis "40"
mp_clan_scoring_delay "30"

dod_flash:
mp_clan_scoring_values_allies "11212"
mp_clan_scoring_values_axis "11212"
mp_clan_scoring_bonus_allies "30"
mp_clan_scoring_bonus_axis "30"
mp_clan_scoring_delay "30"

dod_kalt:
mp_clan_scoring_values_allies "21122"
mp_clan_scoring_values_axis "21122"
mp_clan_scoring_bonus_allies "40"
mp_clan_scoring_bonus_axis "40"
mp_clan_scoring_delay "30"

dod_flugplatz:
mp_clan_scoring_values_allies "221212"
mp_clan_scoring_values_axis "221212"
mp_clan_scoring_bonus_allies "60"
mp_clan_scoring_bonus_axis "60"
mp_clan_scoring_delay "30"

dod_northbound:
mp_clan_scoring_values_allies "21212"
mp_clan_scoring_values_axis "21212"
mp_clan_scoring_bonus_allies "40"

mp_clan_scoring_bonus_axis "40"
mp_clan_scoring_delay "30"

dod_saints:
mp_clan_scoring_values_allies "21221"
mp_clan_scoring_values_axis "21221"
mp_clan_scoring_bonus_allies "40"
mp_clan_scoring_bonus_axis "40"
mp_clan_scoring_delay "30"

dod_sturm:
mp_clan_scoring_values_allies "21212"
mp_clan_scoring_values_axis "21212"
mp_clan_scoring_bonus_allies "40"
mp_clan_scoring_bonus_axis "40"
mp_clan_scoring_delay "30"

dod_switch:
mp_clan_scoring_values_allies "212212"
mp_clan_scoring_values_axis "212212"
mp_clan_scoring_bonus_allies "60"
mp_clan_scoring_bonus_axis "60"
mp_clan_scoring_delay "30"

CLIENTSETTINGS:

Folgende Einstellungen müssen wie hier aufgeführt eingestellt sein:

cl_pitchspeed 225
gl_max_size 256 or 512
gl_monolights 0
gl_polyoffset 0.1(Nvidia) / 4(ATI)
gl_picmip 0
gl_playermip 0
lightgamma 2.5
texgamma 2.0
s_show 0
cl_showevents 0